NOV. 2019

2,4 EUR.

NÚMERO ESPECIAL

ANNUAL

ALL-NEW ALL-DIFFERENT

ULTIMATE

LEGACY NOW!

FRESH START

CRISIS

REBIRTH

Nº 24

24 PAG.

24 páginas *es como Batman, una idea. Podría haber sido un podcast o un canal en youtube, de hecho todavía podría serlo, quién sabe... En definitiva, es una excusa para hablar de nuestra pasión por los tebeos y crear cosas a su alrededor.*

EDITORIAL

En una de nuestras primeras publicaciones, hace ya dos años, nuestro Iván *@neverbot* Alonso se presentaba bajo la frase ***"La grapa es amor"***. Un lema personal que se ha convertido en lema de grupo.

No se puede entender el comic book sin la grapa, esa unidad atómica de historieta que llega mes a mes a nuestras manos con la promesa de ser parte de algo más grande. Un formato nacido como popular, carácter que a duras penas mantiene en los últimos tiempos pero que debería recuperar para permitir ser un punto de entrada al cómic y picotear de distintas colecciones hasta encontrar la que te hace engancharte.

Es cierto que, aunque los tomos tienen sus puntos a favor (más fáciles de guardar, aparentemente más dignos de enseñar, puedes leer etapas más completas, te libera de la esclavitud de estar "al día"...), la experiencia de leer en grapa es inmejorable. Y mucho más ligera, claro.

Esta es nuestra carta de amor a la grapa pero también al papel en general, al soporte físico. Porque por mucho que nos guste lo digital, y todo lo bueno que nos ha dado, el tacto del papel y el olor de la tinta nos llega muy dentro.

Por todo esto, y porque HAY QUE HACER COSAS™, nos hemos lanzado con este pequeño número especial. Veinticuatro páginas donde hablar de los cómics que nos han hecho llegar aquí y los que nos seguirán haciendo leer en el futuro.

'Nuff said!

EDICIÓN ESPECIAL | **#YOMEQUEDOENCASA**

24 páginas presenta:

NÚMERO 24: ESPECIAL GRAPA

LOS 24
DE 24 PÁGINAS
PÁG. 4

DISEÑO
LAS MALLAS DE LA DISCORDIA
PÁG. 6

INFOGRAFÍA
50 AÑOS DE MARVEL EN ESPAÑA
PÁG. 8

AUTOAYUDA
ROMPER EL BUCLE
PÁG. 10

SHOWROOM
NUEVAS SECCIONES
PÁG. 14

ENTREVISTA
PERE OLIVÉ
PÁG. 16

CRÉDITOS

TEXTOS E IMÁGENES:

MIKEL NAVARRO

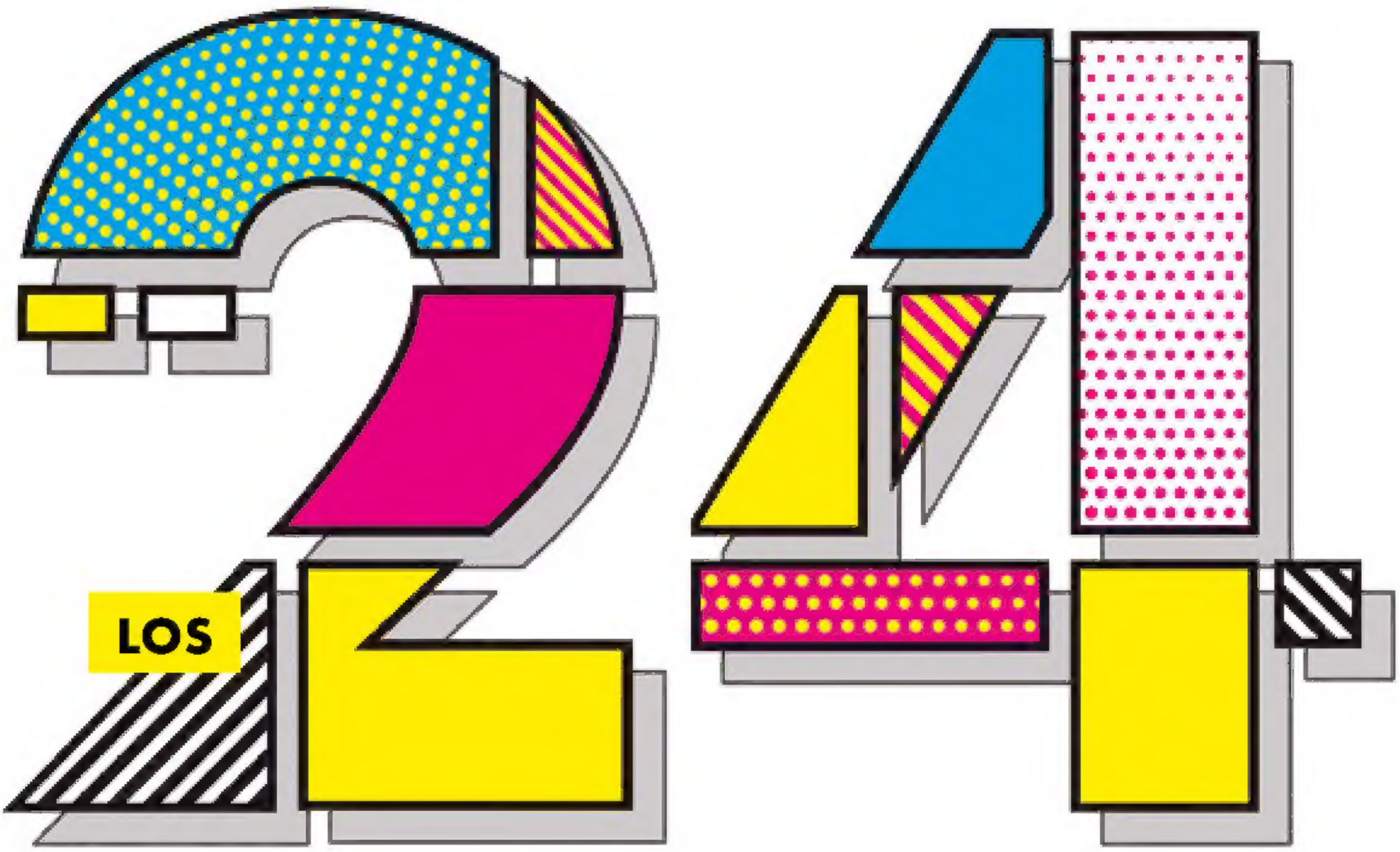
HÉCTOR D. RUIZ

Los personajes y títulos mostrados son © y ™ de sus respectivas editoriales o autores y se utilizan con ánimo divulgativo y para #latontería.

El equipo de 24 *páginas* quiere agradecer su atención y apoyo a Samuel, Delia, Diana, Atari, los Davides (Baldeón, López, Lafu, Aja, Rubín...), Pere Olivé, Cels Piñol, Julián Clemente, Ferrán Delgado, Bamf!, Pedro Monje, la gente de Identidad Secreta y todos los que se han hecho eco del proyecto.

NO-PREMIOS

En 24 meses pueden pasar muchas cosas en #lodeloscómics. Series revelación, polémicas varias o media docena de ediciones de *La Broma Asesina*... Os proponemos un repaso a lo que ha marcado este periodo con nuestros *no-premios*.



DIBUJANTE DESTACADO.
Pepe Larraz.
Aunque ya llevábamos tiempo siguiéndole la pista, su trabajo de los últimos dos años le convierte en nuestro dibujante destacado. En este tiempo hemos visto despegar su estilo, convertirse en *Young Gun* marvelita y relanzar a los mutantes junto a Hickman. Nada mal.

GUIONISTA DESTACADO.
Donny Cates.
En un panorama en el que destacan nombres como Tom King, Jason Aaron o el ya citado Hickman, hemos decidió quedarnos con Cates. Sin hacer mucho ruido y uniendo series que no tenían mucho que ver, ha configurado una nueva capa de la mitología cósmica de Marvel.

MEJOR COLOR.
Marte Gracia.
Tras muchas reivindicaciones, el papel del color empieza a tomar la importancia debida. Marte Gracia no solo ha hecho destacar y cohesionar el arte de distintos dibujantes sino que ha creado escuela, abriendo la puerta a toda una generación de coloristas mexicanos.

MEJOR PORTADISTA.
Julián Totino Tedesco.
Seleccionar solo una portada del argentino es imposible. *Kate Bishop: Hawkeye, La Vida de la Capitana Marvel, Daredevil*... Por si fuera poco, hemos podido verle haciendo interiores, aunque fuera solo una página en el *Marvel Comics #1000*.

MEJOR DISEÑO.
Tom Muller.
No podemos dejar de lado el poder de un buen diseño y Muller ha hecho un trabajo impresionante para los mutantes de Hickman, donde tanto el diseño en general como las infografías cobran una importancia enorme. *HoX/PoX* conlleva una evolución en el concepto de marca de X-Men similar a lo que supuso el cambio de logo en los *NEW X-MEN* de Morrison.

AUTOR TOTAL.
Albert Monteys.
Con Universo ha demostrado que su narrativa va mucho más allá del humor gráfico. Aunque su antología de ciencia ficción no deja de lado la comedia, contiene misterio, acción y momentos íntimos con un estilo que puede con todo.

REVELACIÓN INTERNACIONAL.
Dan Mora.
Entrenado en franquicias como *Power Rangers*, con un estupendo rediseño, y series como el *Klaus* de Grant Morrison, Dan Mora se ha revelado como uno de los artistas a tener muy en cuenta. Le tenemos muchas ganas a *Once & Future*, junto a Kieron Gillen.

REVELACIÓN NACIONAL.
Iban Coello.
El desembarco español en editoriales americanas está lejos de haberse agotado. Nombres como Carmen Carnero o el propio Coello mantienen al día el legado. Ahora solo falta que, tras venomizar a medio Universo Marvel, Iban reciba la serie regular de Spiderman que se merece.

MEJOR SERIE REGULAR.
Thor, de Jason Aaron.
Pocas colecciones de carácter regular se han mantenido tan bien durante tanto tiempo. Con rotaciones en el dibujo, estables dentro de cada arco narrativo, y ligeras variaciones en el tono, Aaron ha conseguido una etapa sin grandes altibajos, con historias y personajes interesantes.

MEJOR OBRA NACIONAL.
The Black Holes.
Ambientes extraños, adolescencia y música punk. El cómic de **Borja González** cuenta mucho con aparentemente muy poco, pero cada viñeta da para quedarse a vivir una temporada. Esperamos impacientes el nuevo trabajo de Borja, *Grito Nocturno*.

HALLAZGO INTERNACIONAL.
Head Lopper.
La trayectoria de este cómic ya supera el lustro, pero la llegada de *Head Lopper* a nuestro país ha sido una grata sorpresa. Espada y brujería, mucha brujería, con ecos del Mignola más aventurero.

MEJOR CÓMIC DIGITAL.
The Eyes.
Aunque el mazmorreo de Laurielle para *El Vosque* nos tiene enamorados y cualquier obra salida de Panel Syndicate es garantía de calidad, nuestro seleccionado es un "recién llegado". En *The Eyes*, Javi de Castro ha integrado animación de una forma que enriquece la narración, aprovechando al máximo las posibilidades del recurso.

MEJOR NÚMERO 1000.
Detective Comics.
La coincidencia temporal, más o menos forzada, de los números 1000 de *Action*, *Detective* y *Marvel Comics* marca la carrera por celebrar el legado superheroico. Si bien los tres comparten una estructura similar de antología, con diferentes historias y equipos creativos, la dedicada al hombre murciélago es la que mejor funciona como comic.

HAY OTROS MERCADOS PERO ESTÁN EN ESTE.
Red Ribbon Rising.
Nuestros artistas son capaces de todo y tenemos una gran representación en distintos estilos, géneros y mercados. Un ejemplo es el trabajo de **GoChi** (*Cerditos de Guinea*) en su *Red Ribbon Rising*, donde sintoniza con el mejor Toriyama. Además, su cuenta de instagram (en especial sus stories) son una fuente inagotable de inspiración y amor por el manga más tradicional.

NOTICIA DE IMPACTO.
Stuart Immonen.
En mayo del año pasado, tras el *Amazing Spider-Man #800*, Immonen anunció que se retiraba. Aunque nuestro egoísmo fan nos pudo por un momento, el descanso era más que merecido. Descanso que duró hasta septiembre, cuando lanzó el cómic *Grass of Parnassus* en instagram junto a su mujer, la guionista Kathryn Immonen. Ahora vuelve al papel con un comic de terror independiente con guiones de Joe Hill dentro de **DC Black Label**.

MEJOR SALSEO EN REDES.
Lo de los youtubers.
Casi cada semana se abre un debate nuevo entorno al cómic en las redes sociales. Algunos recurrentes como el precio de la grapa o el papel de la crítica y otros más nuevos como la irrupción de los *influencers* en la promoción de tebeos. Si una polémica ha marcado esa línea es la que protagonizó **StripMarvel** firmando cómics ajenos e intentando defenderse alegando que era una persona importante del cómic en España.

PERSONA MÁS IMPORTANTE EN EL CÓMIC EN ESTE PAÍS.
Salva Espín.
Puede que su primera entrevista en *La Resistencia* no fuera lo más ortodoxo en cuanto a promoción del cómic, pero Salva Espín ha sabido abrirse paso en terrenos ajenos y salir victorioso. Además de convertir a Broncano y su equipo en protagonistas de una portada especial de *Deadpool*, ha llevado su arte a cubiertas de periódicos deportivos y contagia la locura por los tebeos allá por donde pasa.

MEJOR EDITORIAL AMERICANA.
BOOM! Studios.
Además de ser la editorial donde Dan Mora se ha curtido, da cobijo a los cómics de *Power Rangers*, pero también a *Hora de Aventuras*, al *Whedonverso* (con la serie de *Buffy* que actualmente dibuja David López) y a gran cantidad de títulos propios. Un catálogo muy interesante que mima especialmente al público juvenil.

MEJOR EDITORIAL ESPAÑOLA.
Fandogamia.
La apuesta de Fandogamia es difícil de creer, pero funciona. Una editorial pequeña que lo mismo se atreve con un manga cuqui que con los cómics de *Doctor Who* o *John Wick* y que aun así, tiene tiempo para series de autores nacionales y risas en redes.

MEJOR ERRATA.
Jóvenes y nenes.
Los ritmos de producción y la cantidad de títulos publicados hace que se cuelen errores con cierta facilidad. Textos desbordados de los que nadie se da cuenta, errores en la traducción, acotaciones que pasan a formar parte de diálogos... Pero hay una errata que nos ha marcado: la del tomo de *Jóvenenes Vengadores* de Panini, redondeada con un error en el nombre de su dibujante en el mismo lomo.

MEJOR EDICIÓN.
La Visión.
¿Era necesaria está edición teniendo la serie limitada ya en dos *100% Marvel*? No ¿Mola? TOTALMENTE. Edición cuidada, lomo imitando la piel del *sintezoide*, extras que casi igualan la extensión del propio cómic. La única pega, como casi siempre, el precio.

MEJOR EDICIÓN INNECESARIA.
Watchmen B/N.
La maxiserie de Moore y Gibons compite en reediciones con otra obra del de Northampton, *La Broma Asesina*. Pero la historia de los superhéroes crepusculares se adelanta con una edición en riguroso blanco y negro. Nada nuevo, ya que en los últimos tiempos hemos tenido ediciones similares del *Caballero Blanco* de Sean Murphy o la mega grapa de *Hellboy*, pero que deja claro que *Watchmen* tiene cuerda para rato.

ADAPTACIÓN AL (OTRO) MEDIO.
Into The Spider-verse.
En 2019 hemos visto el final de la *Saga del Infinito* del UCM, pero ni su épica ni su emotividad superan los que nos hizo sentir la película de animación del trepamuros. Un estupendo uso de los recursos del cómic y una expresividad que solo permite la animación.

MEJOR CANAL SOBRE CÓMIC.
StripMaHAHAHAHAHA... NO. Streaming de dibujantes.
Poco antes de que empezáramos nuestra andadura lo hizo el canal de YouTube capitaneado por David López y David Lafuente (con la colaboración especial de Pepe Larraz y otros ilustres invitados). Lo que comenzó con videos sobre su proceso de trabajo, ha ido creciendo con tutoriales, conversaciones sobre el oficio de dibujante, la vida, mucho amor y tontería.

Las mallas de la discordia

Vestidos para salvar el universo

Héctor D. Ruiz

El cómic es un medio eminentemente gráfico y, como cualquier otra rama del entretenimiento, antes o después alcanza el punto de renovarse o morir. Y aunque esto muchas veces pasa por cambios de títulos, nuevas formaciones de grupos, complementos varios (que si all new, ultimate, fresh...) y demás historias, es indudable que, si quieres renovar un personaje de ficción en este medio, pocas herramientas hay mejores que un cambio de traje.

Llamémosle traje, uniforme, mallas... como queráis. No sólo es increíblemente común sino que, sin duda, es una de las conversaciones que inevitablemente salen a nivel de gustos comiqueros. Y es que no hay personaje con una mínima solera que no haya pasado al menos una vez por un cambio de uniforme.

Precisamente por ser algo tan común, antes o después se vuelve al original y dicho diseño queda apenas como un recuerdo o apunte para una saga o época concreta, o pasa simplemente a mejor vida y a ser carne de extra desbloqueable en algún juego, o edición limitada de merchandising.

Pero entre tanto cambio, a veces, muy pocas, surge un diseño especialmente potente, con tal carga argumental o tan del gusto de los aficionados que permanece en el tiempo, hasta tal punto que futuros autores acaban volviendo o sirviéndose de dicho diseño como inspiración para una nueva variante, o incluso como referencia para otros personajes. Estos trajes acaban siendo un trasunto de "segundo traje original" estando a la altura de este o incluso por encima.

Por mi parte os dejo a continuación los que considero más relevantes y desde luego que marcaron, a mi entender, no sólo un antes y un después en el personaje sino en la propia historia de los cómics.

DISEÑO DE PERSONAJES

SPIDERMAN
Traje negro

Conocido como **"traje simbionte"**, apareció por primera vez en las *Secret Wars* siendo un traje alienígena con inteligencia propia que, posteriormente, daría lugar al villano y posterior antihéroe Veneno. Peter mantendría el diseño llevando una versión de tela creada por la Gata Negra hasta que MJ, aterrorizada por un encuentro con Veneno, le pidió que volviese a su traje original.

Lo "romántico" de este traje es que su concepto y diseño inicial fue creado por un fan. Lo creo Randy Schueller allá por 1982 en un certamen para aspirantes a nuevos escritores y dibujantes de Marvel. La idea gustó tanto que Jim Shooter la compró, según dicen, por unos 220 dólares y posteriormente Mike Zeck terminaría de pulir el diseño (aunque se comenta que Rick Leonardi también puso su grano de arena). Con los años han conseguido que el propio diseño suponga un cambio de tono, tanto en el personaje como en las historias donde aparece, pasando a ser más dramático y serio. Y si sumamos el rico universo de Veneno (ahora más en auge que nunca), tenemos un claro ejemplo del éxito de este traje como concepto en sí mismo.

Vamos, que a día de hoy no se concibe a Spiderman sin volver de forma recurrente a sus mallas negras. Y yo que me alegro, porque, para mi, es su traje perfecto.

LOBEZNO
Naranja y marrón

Tras un intento infructuoso por parte de Dave Cockrum de darle a Lobezno un traje más feral, llegó John Byrne y sentó cátedra. Y ojo, que veníamos del creador de maravillas como el diseño de Rondador Nocturno o Fénix, pero es que John Byrne en los 80 era sencillamente insuperable.

Un cambio de tonos hacia un aspecto más salvaje y animal. Ligeros ajustes para hacerlo un poco más agresivo a la par que sencillo y la buena época que tuvieron los mutantes con historias inolvidables, llevaron a este traje hasta el lanzamiento de *X-Men* con Claremont y un fantabuloso Jim Lee, que terminó de plantarlo como referente de un Lobezno menos pijamero y mucho más peligroso. Tal fue el acierto de este diseño que, si no me equivoco, ha sido con diferencia el que más tiempo ha llevado el personaje de forma ininterrumpida.

Posteriormente se ha vuelto varias veces a usarlo como referencia con ligeros ajustes para actualizarlo: el diseño para *X-Men Evolution*, *X-Force* pasando a grises o la maravilla que nos ha traído Pepe Larraz para *Dinastia de X* (junto a la actualización de Dientes de Sable en la línea) y que claramente resultará un referente inolvidable para las nuevas generaciones, como lo fue para mi la insuperable versión de Byrne que lo cambió todo.

JEAN GREY
Fénix

Y si antes mentaba a Cockrum, como no traer a este podio la vuelta (visual y de concepto) que llevó a cabo con Jean Grey, pasando de Chica Maravillosa a Fénix. Prácticamente un nuevo personaje en sí mismo, que pasaría a la historia de los cómics Marvel siendo aún a día de hoy una de las mayores entidades de su universo. Un referente al que volver una y otra vez, como pudo verse mismamente con la actualización de Puño de Hierro por parte de David Aja y su posterior evolución hacia el blanco.

Lo más curioso de este diseño no es ya sólo su iconicidad y como perdura en el tiempo, sino que inicialmente se planteó como blanco. Esta versión tuvo que llegar más tarde debido a que la manera en que se daba color en la época daba lugar a manchas, haciendo parecer que el traje estuviese siempre sucio. ¿Solución? Introducir el verde para dar continuidad con el uniforme anterior del personaje y simbolizar la esperanza, que tornaría en rojo a la par que dicha esperanza pasaba a convertirse en destrucción y violencia incontrolable.

Muchas versiones e intentos de rediseño ha habido posteriormente del traje de Fénix o de cualquier otro uniforme para Jean Grey pero, más de cuarenta años después, ninguno lo ha superado.

INFOGRAFÍA

nov. 1961
The Fantastic Four #1

¡Comienza la Era Marvel!

Recortado y remontado para ganar páginas. El primer contacto con Marvel de toda una generación fue poco ortodoxo pero contaba con portadas de Enrich y López Espi.

Vértice — Surco

Vértice se relanza como Mundicomics.

Cierra Vértice, nace Surco.

Bruguera

Antes de los superhéroes propiamente dichos, Bruguera edita *Ka-Zar*

Bruguera también editaría las aventuras de Hulk en la cabecera *La Masa*.

Forum

A Spiderman se le sumaron pronto series como los *4 Fantásticos*, *Los Vengadores*, *Daredevil*, *Thor*...

Por instancia del Ministerio de Información y Turismo, Vértice se ve obligada a "ampliar" el formato de publicación.

1970 — 1980 — 1990

abr. 1969
Los 4 Fantásticos
Vértice
15x21 cm
128 pág.
B/N

1972
Superhéroes Marvel
Editorial Laida
18x27 cm
64 pág.
COLOR

1974
Los Vengadores vol. 2
Vértice
19x28 cm
36 pág.
B/N

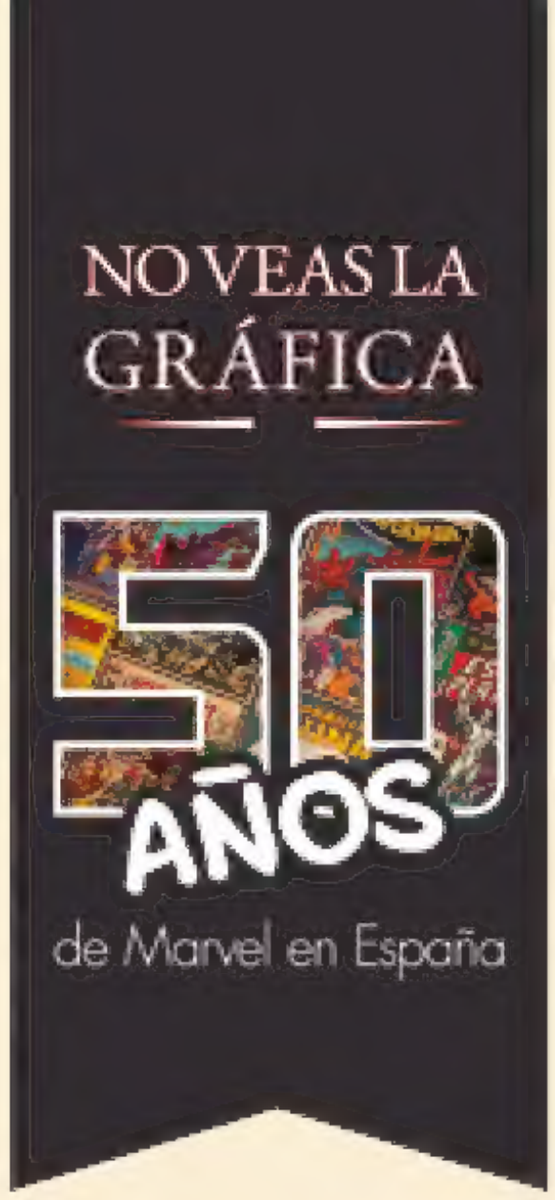
1977
Superman vs. El Hombre Araña
Novaro
25x34 cm.
100 pág.
COLOR

1980
El Hombre Araña contra la Antorcha
Montena
20x28 cm.
48 pág.
COLOR

1980
Spider-Man #1
Bruguera
19x27 cm.
48 pág.
COLOR

El inicio de la publicación de cómics Marvel en España fué complicado. En 1964 entró en vigor la prohibición de la entrada de cómics de superhéroes ante 'lo perjudicial para la educación juvenil de sus aventuras'. Vértice supo saltarse la censura etiquetando sus publicaciones como *"Historias gráficas para adultos"*, pero a cambio realizó una edición de lo más creativa. Tras Vértice, varias editoriales (además de algún suplemento infantil como *Gente Menuda*) se han encargado de hacernos llegar las historias de Spiderman y compañía.

Este ha sido un año de aniversarios. Ocho décadas de Batman, otras tantas de Marvel comics, 30 años de Cels Piñol como profesional, 20 de David Baldeón... Pero nos quedamos con otra cifra redonda y jugosa, los 50 años de publicación de *La Casa de las Ideas* en nuestro país.



2000

La primera tira de *Fan con Nata* se publica en *X-Factor #16*.

A principios de los 90, Forum cambia su formato reduciéndolo hasta el actual.

2010

Panini

Cambio suave que sigue la numeración de Forum y mantiene parte del equipo.

2020

Las etapas modernas de personajes como *Daredevil* o *Spiderman* recopiladas en tapa dura.

1981
Pocket de Ases
Bruguera
12x17 cm.
160 pág.
COLOR

1983
Caballero Luna
Surco
20x27 cm.
36 pág.
COLOR

El formato de esta edición, con historia y media en cada grapa, sería más tarde replicado por Forum.

1983
Spiderman
El Hombre Araña
Forum
19x27 cm.
48 pág.
COLOR

1999
Biblioteca Marvel
Forum
21x15 cm.
160 pág.
B/N

Formato Vértice sin modificar las páginas. Una miniatura en riguroso blanco y negro.

2005
Lobezno #23
Panini
17x26 cm.
24 pág.
COLOR

2015
Marvel Omnigold
Panini
17x26 cm.
500+ pág.
COLOR

Una colección destinada a recopilar las etapas más clásicas de Marvel y a hacer bonito en las estanterías capaces de soportar su peso.

2016
Marvel Saga
Panini
17x26 cm.
200+ pág.
COLOR

Intercala diferentes series en formato bolsillo: *Spider-man*, *la Masa*, *Conan*... ¡Hasta una entrega de *Dazzler*!

AUTOAYUDA

Rompiendo el ciclo de los superhéroes

Cómo dejar de preocuparse y amar la grapa

Cada 5 años, la mitad de los fans de comics se renueva, al menos en el mercado americano. No hay un chasquido que haga desaparecer el 50% de los lectores sino que, pasado un lustro, parte de estos alcanza la edad en la que los cómics no son tan interesantes como las fiestas, conducir o, con suerte, besar a Sussie detrás de las gradas del campo de fútbol (también americano en este caso).

Este cambio en el publico es una de las razones para que editoriales como Marvel o DC, con una cantidad inmensa de series y una continuidad difícil de mantener, hagan frecuentes relanzamientos de sus títulos intentando facilitar la entrada a nuevos lectores. Cada cierto tiempo, se limpia la casa, se simplifican los esquemas y se empaqueta todo con un nuevo **número 1** que sirve a su vez como reclamo publicitario.

Pero hay más. Los personajes de cómic son iconos y, en un sentido más comercial, licencias. Es decir, son los juguetes de otro. Puedes jugar con ellos, hacerles crecer y madurar, volverlos villanos o redimirlos, inventar mil historias... Sin embargo tarde o temprano tendrán que volver a su estado original, o al menos al más icónico.

El concepto de legado tampoco parece ser la solución. Por mucho que un personaje ceda su manto (como ha pasado con Batman, Spiderman o Capitán América) la encarnación original vuelve a su puesto pasado un tiempo, aunque tenga que enfrentarse a la misma muerte o a que su sucesor sea mucho más interesante como personaje, como en el caso de Wally West en *Flash*.

Todo esto crea un sistema cíclico que, no obstante, tiene una anomalía. Nosotros. Los fans. Gente que ha crecido con los personajes y que se niega a abandonarlos pese a los continuos reinicios, reinterpretaciones y repeticiones. Pero pese a el amor incondicional a los cómics de superhéroes, a veces llega la fatiga por no encontrar el tebeo que te haga sentir como antes o la ansiedad por no ser capaz de llegar a todo.

Los cómics de superhéroes funcionan de forma cíclica, pero el sistema tiene una anomalía... los fans.

O quizás, simplemente, nos hacemos mayores.
Mikel Navarro

Para enfrentar el cansancio que puede producir la enésima muerte y resurrección de Jean Grey o Tony Stark, hemos creado una lista de consejos con los que superar la singularidad.

Prueba, falla, repite

Recupera el gusto por la grapa, Escoge una grapa que te llame la atención ~~*aunque no sigas*~~ sobretodo si no sigues esa colección. Puede que te equivoques en tu decisión, pero el riesgo se ve recompensado con la posibilidad de descubrir algo que te enganche y la grapa es el formato ideal para hacer esa apuesta.

Librero Supremo

Encuentra una tienda especializada en la que te sientas cómodo y déjate recomendar. Un buen librero podrá ayudarte a surfear entre la marea de novedades mensuales. También puedes visitar tu biblioteca más cercana y probar a leer cosas que, quizás, no comprarías o revisitar algún clásico.

Suéltalo, suéltalo

Recupera el gusto por la grapa, ¿Te agobia no llegar a todas las colecciones o eventos? No dejes que la ansiedad completista te venza. Es imposible llegar a todo, pero tampoco es necesario. Los eventos rara vez cambian demasiado a un personaje, y cuando lo hacen este cambio es recogido de nuevo en su propia serie.

Sentir los colores

Puede parecer obvio, pero la forma más sencilla de seguir leyendo lo que te gusta es seguir a sus creadores Si tu equipo creativo favorito cambia de serie, o incluso de editorial, prueba con su nuevo trabajo, seguramente gran parte de lo que te gustaba se mantenga en la nueva colección.

Los límites de la percepción

Algunas de las historias más interesantes de Marvel y DC se cuentan en sus límites, fuera de sagas y eventos. Series como *Ojo de Halcón* (tanto en la etapa Fraction/Aja como la de Thompsom/Romero) que, con una menor presión mediática, se permiten jugar con ideas nuevas.

Otros mundos

Nos obsesionamos con la continuidad tradicional y las historias fuera de esta nos parecen menores porque no cuenta con los personajes "de verdad". Pierde el miedo al what if...? y explora el multiverso, está lleno de personajes que, como tú, han crecido y han logrado romper el bucle

PORQUE NADIE LO HA PEDIDO

24 PÁGINAS

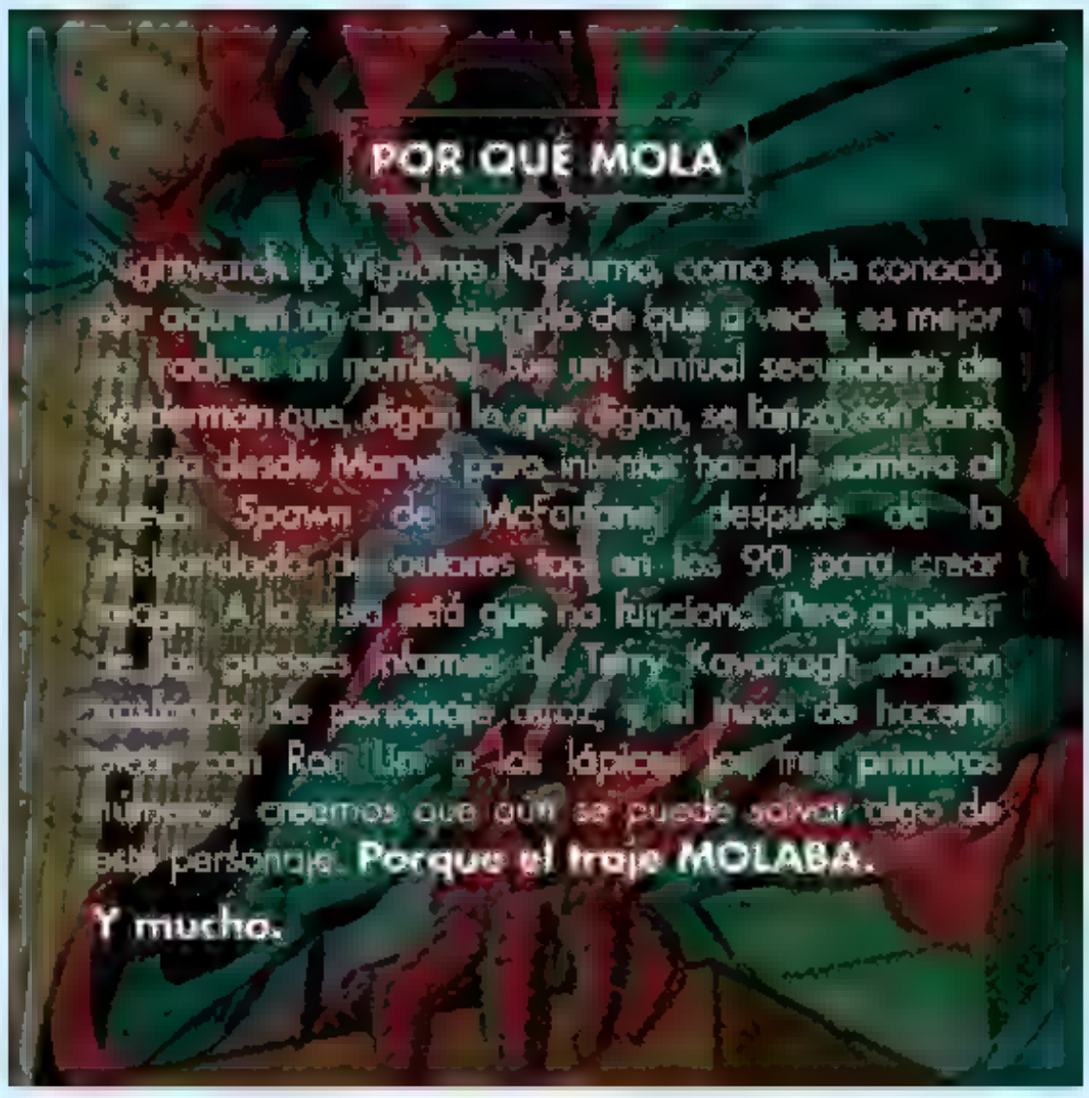
...UN NÚMERO ESPECIAL

NOV. 19
Nº ESPECIAL

2,4
EUR.

Portada alternativa Nº 24

SHOWROOM



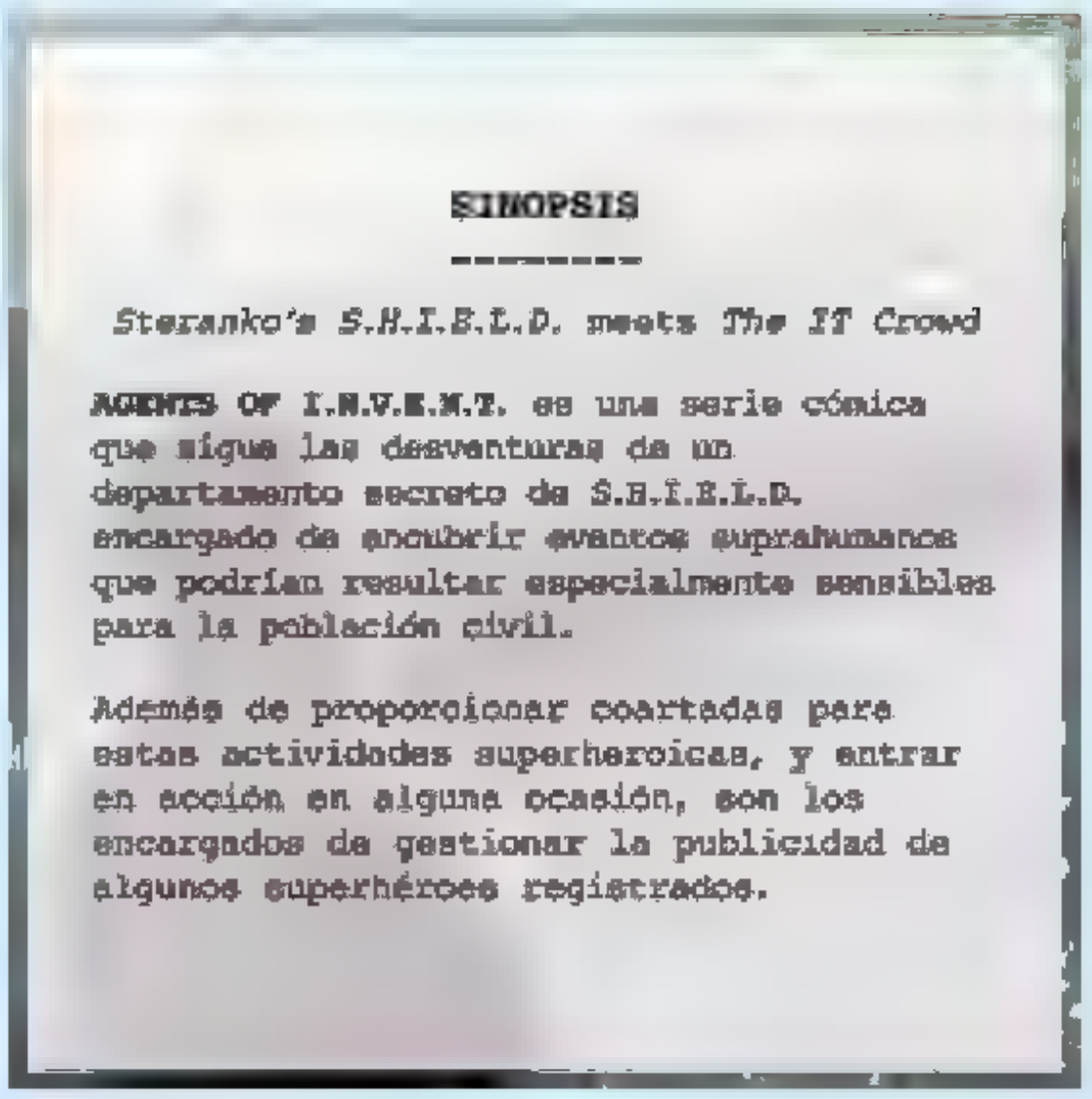
24 páginas Qué fue de...? #1- Nightwatch.

.

Comenzamos esta nueva sección destinada a tratar de recuperar personajes perdidos en la continuidad que creemos que merecerían una nueva oportunidad.

.

#comic #ideas #nightwatch #fualosnoventa



SINOPSIS

Steranko's S.H.I.E.L.D. meets The IT Crowd

AGENTS OF I.N.V.E.N.T. es una serie cómica que sigue las desventuras de un departamento secreto de S.H.I.E.L.D. encargado de encubrir avances suprahumanos que podrían resultar especialmente sensibles para la población civil.

Además de proporcionar coartadas para estas actividades superheroicas, y entrar en acción en alguna ocasión, son los encargados de gestionar la publicidad de algunos superhéroes registrados.

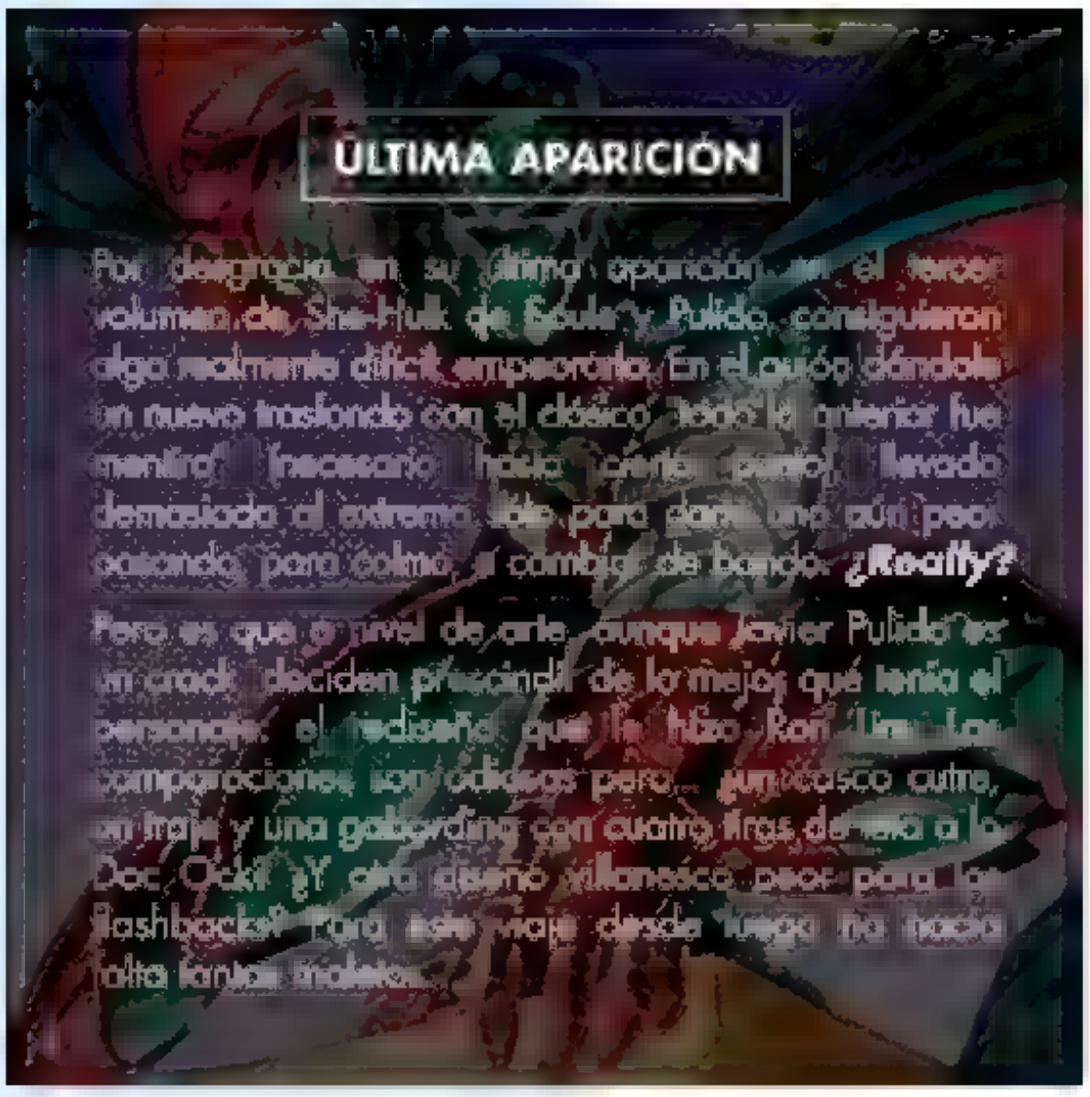
24 páginas Pitch, please #1 - AGENTS OF I.N.V.E.N.T.

.

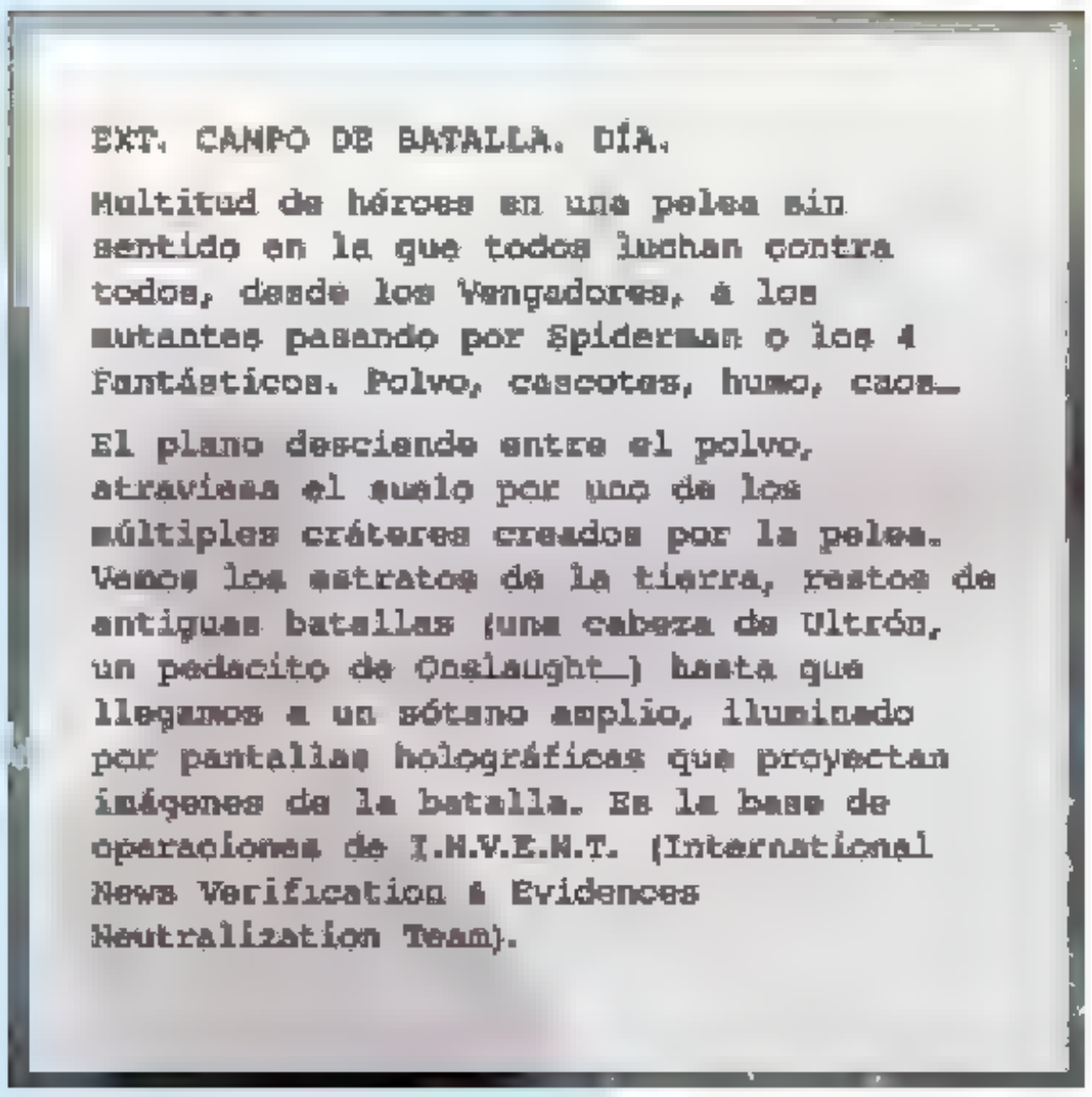
En "Pitch, please" queremos lanzar historias que nos gustaría contar dentro de universos ya existentes. Quizás alguna idea merezca la pena.

.

#comic #ideas #AgenstOfInvent #oyeCebulski


ÚLTIMA APARICIÓN
Por desgracia, en su última aparición, en el tercer volumen de She-Hulk de Soule y Pulido, consiguieron algo realmente difícil empeorarla. En el cómic dándole un nuevo trasfondo con el clásico "todo lo anterior fue mentira" necesario hasta ahora para llevar la demasiada al extremo. Todo para darle una aún peor explicación para volver a cambiar de bando. ¿Really?
Pero es que a nivel de arte, aunque Javier Pulido es un crack, deciden prescindir de lo mejor que tenía el personaje: el rediseño que le hizo Rafa Sanz. Las comparaciones son odiosas pero... ¡un chasco outre, un traje y una gabardina con cuatro tiras de tela a lo Doc Ock! ¿Y este diseño villanesco, peor para el flashback? Para este viaje desde luego no hacía falta tanta maldad.

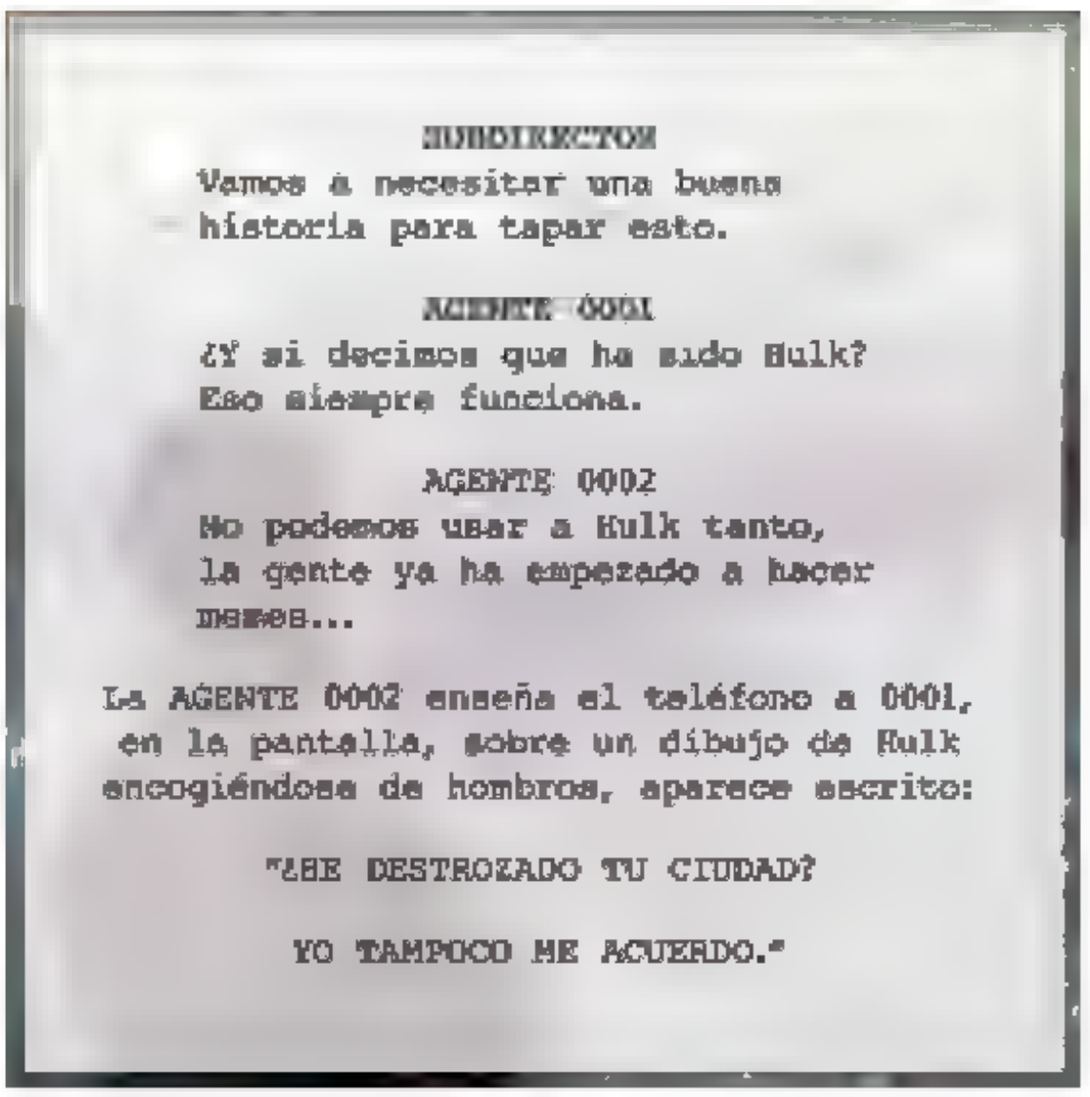
CÓMO TRAERLO DE VUELTA
Quedándonos con lo buena: ese diseño y concepto de traje que se autorrepara, con una capa con cierta IA y que surge de unos guanteletes, y dejando atrás un alargo infame, claro.
Dado que empezó como secundario de Spiderman pues... ¿Y si un chico de barrio encontrase uno de los guanteletes? ¿Y si este chico pasase a necesitar un mentor para aprender a manejar dicho traje? ¿Y si su mentor no fuese otro que el Merodeador? Otro secundario del Inframundo, perseguido y sin poderes que se basa en su traje y armamento. ¿Y jugar una dinámica "Batman y Robin"? Sumad que entrene al chico con la intención malde quedarse con su poderoso traje y ya tenemos conflicto. Nosotros lo vemos factible, ¿y vosotros?



EXT. CAMPO DE BATALLA. DÍA.

Multitud de héroes en una pelea sin sentido en la que todos luchan contra todos, desde los Vengadores, a los mutantes pasando por Spiderman o los 4 Fantásticos. Polvo, cascotes, humo, caos…

El plano desciende entre el polvo, atraviesa el suelo por uno de los múltiples cráteres creados por la pelea. Vemos los estratos de la tierra, restos de antiguas batallas (una cabeza de Ultrón, un pedacito de Onslaught…) hasta que llegamos a un sótano amplio, iluminado por pantallas holográficas que proyectan imágenes de la batalla. Es la base de operaciones de I.N.V.E.N.T. (International News Verification & Evidences Neutralization Team).



SUBDIRECTOR

Vamos a necesitar una buena historia para tapar esto.

AGENTE 0001

¿Y si decimos que ha sido Hulk? Eso siempre funciona.

AGENTE 0002

No podemos usar a Hulk tanto, la gente ya ha empezado a hacer memes...

La AGENTE 0002 enseña el teléfono a 0001, en la pantalla, sobre un dibujo de Hulk encogiéndose de hombros, aparece escrito:

"¿HE DESTROZADO TU CIUDAD?

YO TAMPOCO ME ACUERDO."

Una de las cosas que intentamos proponernos con frecuencia es ofrecer contenidos nuevos y diferentes, que complementen las habituales reseñas y nos permitan ser más creativos. A continuación os dejamos la primera entrega de 2 nuevas secciones.

ENTREVISTA

El corazón de la *Generación Forum*

PERE OLIVE

Durante casi dos décadas, Forum nos hizo llegar los cómics de Marvel. Pere fue uno de los responsables de que el resultado final fuera el mejor posible: editando, respondiendo correos o creando elementos de diseño que aun recordamos.

La entrada en Forum supone un gran cambio respecto a la forma en que se habían editado los cómics de Marvel en España.

Sí, el cambio fue notable, ya que las ediciones anteriores de cómics Marvel en España, tanto las llevadas a cabo por Vértice como las de Bruguera, seguían unas pautas bastante rutinarias y no tenían en cuenta la opinión de los lectores. Cuando Planeta nos dio la opción de crear una división de cómics, y generar una marca propia dentro del grupo, entendimos que podíamos contar con un equipo profesional capacitado para llevar a cabo el modo más óptimo de editar tebeos. Los superhéroes tenían por aquel entonces el favor del gran público y nos pareció el género más adecuado para abrir camino en la nueva empresa.

No fue nada fácil llegar a un acuerdo con Marvel. Las primeras gestiones fueron llevadas a cabo por el recién nombrado director editorial Antonio Martín, que en seguida organizó un potente equipo de traductores, redactores y rotulistas, contando con Azucena García como secretaria de dirección y conmigo como director artístico. Marvel nos mandaba el material en una especie de copias fotográficas que llamaban veloxes y sobre ellas había que trabajar. La primera labor eran las traducciones, que pasaban luego a un equipo de rotulistas, que de forma totalmente manual pasaban el texto a unas hojas pautadas impresas en tinta azul, que luego recortaban y pegaban dentro de cada globo. El rotring, las tijeras y el pegamento eran nuestras herramientas habituales.

Elementos como cabeceras y títulos de episodios se tradujeron siendo muy fieles a la gráfica original ¿Cuál recuerdas como el título más difícil de adaptar?

El diseño de logotipos, portadillas y cabeceras de sección, una de mis principales labores, era muy entretenido y minucioso, porque el espacio que ocupaba el título en español no podía exceder al que había en inglés, cuando a menudo en castellano tenía más letras. Ello nos obligaba a condensar, retocar y adaptar espacios.

Por citar un ejemplo, el logotipo de *El motorista fantasma* debía ocupar el mismo espacio que *Ghost Rider* y fue uno de los más difíciles de adaptar. En cambio los que tenían parecido número de letras, como *Los 4 Fantásticos* o *Los Vengadores*, ofrecían menos dificultades.

Además de adaptar elementos, creaste algunos como la caja de numeración y precio, que sirve de inspiración a nuestro logo. Un diseño muy reconocible entre los lectores. ¿Cómo surge? ¿Eres consciente de cuánto ha calado en los fans?

Antes de la etapa Forum llevaba ya bastantes años trabajando como grafista, tanto en publicidad como en la edición de libros y revistas. Los años de oficio te dan soltura para simplificar el trabajo y buscar soluciones prácticas. Lo de adaptar formas geométricas para situar números de orden y precio, lo había hecho ya en publicaciones anteriores aunque con soluciones distintas.

JULIÁN M. CLEMENTE SOBRE PERE

Para mí Pere Olivé es una leyenda viviente. Crecí con sus diseños y sus dibujos y creo que era el alma de forum en todas esas décadas. Pero es que además he tenido el inmenso privilegio de conocerle y no soy capaz de encontrar una persona más amable y cariñosa que él. Pere es un modelo ético y profesional. El cómic se hace hoy como se hace porque Pere Olivé hizo cosas revolucionarias en su momento, y además con un amor al trabajo que cuando lo ves tienes que pensar: ojalá yo trabajara siempre así.

Soy consciente de que un buen número de lectores aprecia nuestro labor, pero también me consta que fuera del círculo de fans y marvelómanos fieles, a un gran número de personas el tema no les importa lo más mínimo.

Otro aspecto que ayudó a crear esa comunidad e identidad propia fueron los correos, donde personajes y personas reales respondían a las dudas de los lectores o aprovechaban para lanzarse pullas (entre ellos y en algunas ocasiones a la competencia). ¿Cómo lo recuerdas? ¿Qué fue lo que más disfrutaste y qué hubieras cambiado?

Fue un acierto lo de contar con expertos como Francisco Pérez Navarro, Roque González y Raimon Fonseca entre otros, que atendían a los correos contestando a los lectores. Eran docenas de cartas las que llegaban a diario, y eso que entonces no existía Internet, y escribían a través del correo postal. También atendían un teléfono de línea directa, y era ese contacto con los lectores lo que nos hacía mejorar a diario nuestro trabajo. Atendíamos todas sus críticas y sugerencias, y fue un gran hallazgo contestar a través de personajes inventados como el Doctor Átomos, Profesor Loki, Profesor Osuya, Secretario Aschumpeter y tantos otros que daban juego creativo al quehacer diario. Una faceta muy constructiva de la que no habría cambiado nada porqué funcionaba bien.

Te encargaste de muchos aspectos de la edición, desde creación hasta la supervisión en las imprentas. ¿Cómo era tu día a día?

Era muy intenso el trabajo diario. Forum contaba con dos redacciones en dos ciudades distintas: una en Barcelona y otra en Madrid, y también los talleres estaban repartidos en cinturones industriales de ambas ciudades, y a menudo tenía que acudir a revisar los trabajos de impresión en distintos polígonos industriales. En *Gráficas Futura* y *Gráficas Valencia*, ambas situadas en el Polígono Cobo Calleja de Fuenlabrada se imprimían casi todos los cómics de superhéroes, y en *Grefol*, en Móstoles, tenía lugar la impresión de los tebeos y novelas de *El Coyote*, *Biblioteca del Terror* y *Círculo del Crimen*, todo productos de quiosco de Forum. Las primeras novelas gráficas se imprimían en polígonos de Esplugues, Badalona, Parets del Vallés y Sant Boi, y todo ello suponía un trajín

El contacto con los lectores nos hacía mejorar a diario

FERRÁN DELGADO SOBRE SUS INICIOS EN FORUM

El punto de inflexión en mis colaboraciones para Forum fue el prozine PLOT que Raimon Fonseca, Roke González y yo publicamos en 1988, cuando yo tenía 19 años. Antes de terminarlo fuimos a enseñarle a Antonio Martín lo que estábamos haciendo, y cuando vio mi trabajo enseguida me fichó porque andaban escasos de grafistas. La editorial estaba creciendo y los grafistas en plantilla, Pere Olivé y Josep Mª Sirvent Ferrer, no daban abasto.

Mis colaboraciones se centraron sobre todo en adaptar los títulos de las historias, un trabajo más exigente que el de la rotulación normal pero que no estaba acreditado. Mis primeras colaboraciones fueron para el coordinador Antonio Moreno, el que sería el "descubridor" de Carlos Pacheco.

A partir de los lanzamientos de las series *Capa y Puñal*, *La Cosa*, *Estela Plateada*, *Excalibur*, *Nick Furia* y la colección *What If* a principios de 1989, Pere Olivé delegó en mí la elaboración de los logos. Desde ese momento hasta que dejé de colaborar para Forum en 2000, participé en mayor o menor medida en la elaboración de la mayoría de los logos de Forum. A veces trabajaba a partir de bocetos o indicaciones de Pere, en ocasiones eran adaptaciones de los logos USA para lo que no necesitaba indicaciones, e incluso diseñaba a partir de cero.

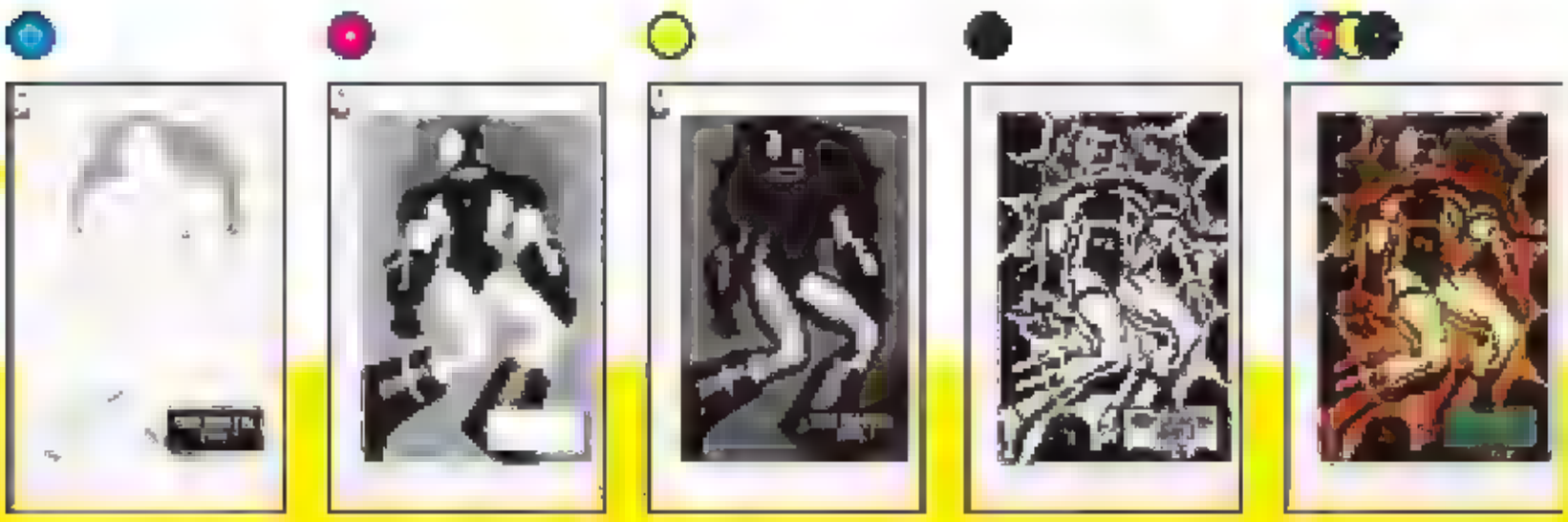
constante de viajes con fotolitos bajo el brazo y retoques que había que resolver in situ.
Lo más gratificante era ver la ilusión con que acudían muchos escolares de visita a las imprentas para ver el proceso que seguían sus personajes preferidos hasta convertirse en héroes de papel.

Durante la etapa de Forum llegaron también grandes cambios tecnológicos. ¿Qué supuso el paso al digital?

Una transformación total en el modo de trabajar. Se acabó para siempre el paralex, la rueda de cálculo, el tipómetro, el caucho, los compases, el tiralíneas, el cartabón y otros utensilios propios de una labor hasta entonces muy artesanal, para pasar al medio informático. El material ya no llegaba en paquetes desde un lugar de origen, sino que aparecía en la pantalla del ordenador y el método de traducir, retocar, rotular y adaptar las páginas empezó a ser mucho más rápido, limpio y preciso, una vez terminado el período de adaptación. Las tipografías pasaron a ser fuentes de letra, que una vez diseñadas y vectorizados los alfabetos, podían transcribirse dentro del globo con enorme nitidez.
También la maquetación resultaba mucho más nítida y precisa, y en general el paso a la era digital supuso mayores ventajas en todos los aspectos.

Con el aumento de las series editadas por Planeta también fue creciendo el equipo de arte, contando con algunos nombres que se han hecho grandes como Ferran Delgado o Cels Piñol. ¿Cómo se organizaba el trabajo? ¿Actuabas como mentor de los recién llegados?

Sí, a lo largo de todo el recorrido de Forum, fueron muchos los colaboradores. Una producción de hasta noventa títulos al mes requería un potente trabajo de equipo, que aumentó durante los año noventa con la irrupción del fenómeno manga. La edición de 85.000 ejemplares semanales de *Dragon Ball/ Bola de Drac* fue muy estimulante. Editar en dos idiomas y con tanta frecuencia resultó muy interesante y además nos pilló de lleno en pleno cambio tecnológico.
Algunos grafistas, redactores, rotulistas y dibujantes iniciaron su labor en Forum, y como bien dices, algunos de ellos, como Ferran Delgado o Cels Piñol han brillado siempre con luz propia.



Vecxes con a separac on de c or para una portad a

Estos trabajos tampoco estaban acreditados, una constante en mi etapa en Forum. Sería por eso que no me mencionaron en la "historia" de Forum que apareció al final del libro de Sean Howe.

Tengo que aclarar que hice algunos trabajos puntuales para Forum antes del PLOT de 1988, como por ejemplo alguna rotulación o algunas maquetaciones de artículos tipo ***Marvelmanía***, pero eran muy esporádicos. En ese periodo pre-1988 era becario en un estudio de fotografía y diseño que participaba en los lanzamientos de fascículos de Planeta-DeAgostini, por lo que llevaba los trabajos al Director de Arte de PdA. Daba la casualidad de que en ese periodo Planeta y Forum compartían oficinas, así que cada vez que entregaba esos trabajos podía charlar con Pere Olivé y Josep Mª Sirvent, porque compartían oficina con el Director de Arte de PdA, Luis Balaguer, y su ayudante Carlos Esteruelas. Además, en esa etapa Sergio Gras/Pradera también estaba en la oficina, ya que colaboraba haciendo un poco de todo. Con él también había compartido experiencias en el fanzine *El Clan*.

Una de las reciente ediciones de Ferran Delgado es *Sky Masters of the Space Force* de Jack Kirby y *Wally Wood* producida por él, y también colabora como rotulista en ediciones de Image como *Savage Dragon*. O en las minuciosas ediciones de la revista especializada Plot 2.0 en la que Ferran pudo volcar su maestría en cada una de las muy cuidadas páginas.

Cels Piñol también sigue en primer plano y su famoso *Fanhunter* ha evolucionado con él. Y sería interminable la lista de dibujantes que empezaron colaborando con ilustraciones en tebeos de Forum y hoy son grandes creativos de historietas.

Es posible que con alguno hiciera de mentor, pero en seguida tomaban la iniciativa y pronto me superaban y facilitaban el trabajo. Con frecuencia dibujaba portadillas y logotipos a mano que otros terminaban a tinta. Pero una vez adquirían el dominio del oficio, hacían todo el trabajo y yo sólo tenía que supervisar.

Como comentas, los nuevos talentos también se exploraron con ilustraciones para portadas, posters y pinups. Parecía una buena puerta de entrada de nuevos dibujantes. ¿Piensas que es algo a recuperar?

Sí, aparte de las portadas que citas, se creó la ***Línea Laberinto*** para dar a conocer un buen número de autores noveles. No funcionó muy bien de ventas, pero muchos de ellos han colaborado luego en exitosas publicaciones.

En el Forum actual que no es otro que Planeta Comic, puedes comprobar que son bastante los autores españoles que siguen publicando.

Por cierto, Planeta Comic fue el nombre inicial con que partió el sello en Madrid en abril de 1982, pasando a ser Ediciones Forum en enero de 1983 por iniciativa de la redacción de Barcelona, llamándose Comics Forum al poco tiempo, más tarde Planeta DeAgostini Cómics, y en la actualidad Planeta Comic de nuevo.

Como no todo va a ser nostalgia, nos gustaría terminar preguntándote si sigues al tanto de la edición de cómics en España y qué ves del trabajo que realizasteis en lo que se hace actualmente.

No soy nada nostálgico y procuro vivir siempre el presente. Tras mi jubilación en el Grupo Planeta sigo colaborando en el mundo de la edición, aunque con menor intensidad. Dibujo

Pere a forma a algunos muchos de los personajes que respondían los correos de Forum aunque su identidad real sigue siendo un misterio

más que entonces, porqué me he librado de las labores de maquetación y diseño. Dibujo una tira mensual (acabo de entregar la 136) para una revista de prensa comarcal en catalán titulada *La Vall de Verç* . También colaboro asiduamente en la revista Es *Còdol* de Calella de Palafrugell y en El *Churro Ilustrado* de Editorial Terra Natio de Madrid.

Por supuesto que estoy al tanto de lo que se edita en España, y recibo información de las novedades de casi todas las editoriales.

Del trabajo realizado entonces en Forum, poco se aprovecha hoy, ya que logotipos y maquetaciones se renuevan constantemente. Sólo algunas fuentes de letra, dibujadas por Ferran o por mi y otros colaboradores siguen vivas. Pero el trabajo de editar es muy creativo, y hoy, bajo la dirección editorial de David Hernando, la producción de Planeta Comic sigue su espléndida andadura.

CELS PIÑOL SOBRE PERE Y SUS PRIMEROS CONTACTOS

Lo conocí el primer día que pisé la redacción de Cómics Forum, allá por 1988-1989. Me invitó a subir el redactor jefe, Jordi Solé, y fue cuando Pere Olivé me enseñó las paredes donde colgaban muchos de los dibujos de narizones y tiras de humor que yo enviaba a las secciones de ***Marvelmanía***, los Correos de los Lectores.

Fue en ese momento cuando Solé me ofreció recopilar esos dibujos, esos chistes sobre fans, en las páginas de los cómics de Marvel, justo antes de la contraportada, de forma mensual... ¡y pagadas! Fue el comienzo de todo, porque no había publicado ni mis propios fanzines. De hecho, el *Kiusap nº 1* lo publiqué justo el mes en que apareció la primera tira de Fan con Nata en *Factor-X*. Desde entonces, Pere Olivé ha sido una parte ESENCIAL y muy importante en todas mis creaciones y en mi profesión dentro del mundo de la edición. Mía y de otros muchos autores y editores que han colaborado con él. Por ejemplo: fue él quien creó los logos de *Fan con Nata*, *Fan Letal*, *Kiusap* y *Fanhunter*. El logo corporativo que utilizamos todavía hoy, 30 años después, es el que él dibujó y trazó. Como te digo, no solo para mis publicaciones en Forum/Planeta-DeAgostini, sino también en mi faceta como autor de fanzines.

Nos enseñaba, a mí y a otros autores, el lenguaje editorial, cómo crear una página proporcional, a utilizar el lápiz azul, a mantener los márgenes con las líneas de corte, a ordenar veloxes y fotolitos (y otras tareas editoriales que luego apliqué cuando entré en Forum como ayudante de redacción y luego como editor), a montar maquetas, a elegir las fuentes, a maquetar, a poner tramas, a marcar los grises por la parte trasera de las páginas de dibujo, a rotular sin acercarse demasiado a las líneas de los bocadillos, etc.

Pere siempre estaba disponible para resolver nuestras consultas y controlaba todo el proceso de realización. La mayoría de grafismos de Forum y los diseños de portadas de aquella época gloriosa se deben a él. Además, su carácter afable y didáctico ayudaba a que aprendiéramos bien y deprisa.

Pere atendía con total cordialidad a los autores que venían a presentar sus trabajos y les daba consejos.

Pere atendía con total cordialidad a los autores que venían a presentar sus trabajos y les daba toda clase de consejos sobre anatomía, composición, colocación de los bocadillos, entintado, narrativa, estilo, etc. Gracias a él aprendimos a no acercar bocadillos a la línea de corte o a no dibujarlos en el lugar destinado a las grapas en páginas dobles, a dejar espacio para los logos y nombres de los autores en las portadas, a borrar bien el lápiz, o sea, cosas básicas pero muy muy importantes para favorecer el proceso editorial.

Lo mejor de todo es que, ya una vez dentro de la redacción, Pere me invitaba a participar en reuniones creativas que se convertían en auténticas clases magistrales.

El equipo artístico de Planeta, Chus Gómez, Juanjo Macarro luego, Pere durante todos esos años, se preocupaba de enseñarme todos los aspectos de la cadena editorial mientras trabajaba allí, lo que te preparaba como autor y editor. Todas esas enseñanzas teóricas y prácticas me han servido en mi faceta como autor y también en la de packager editorial (diseño gráfico, traducción, rotulación, maquetación, etc...) que todavía realizo para editoriales de cómics, libros y juegos. Todos los diseños que hacemos siguen los parámetros de Pere Olivé, tanto si queremos ceñirnos a un modelo propio del cómic como cuando queremos introducir grafismos más propios del cine o de los videojuegos. Aprender sobre la marcha, sobre el terreno, en contacto con él y el equipo gráfico, te enseñaba a organizarte; y esas enseñanzas las aplicaré siempre porque sirven en muchos terrenos profesionales.

Pere Olivé ha sido el maestro indiscutible de todos nosotros, alguien "al otro lado" que te escuchaba y te guiaba cuando eras autor, y un "*inside man*" cuando se trataba de convencer al staff editorial de que esa locura que se nos había ocurrido para tal o cual cómic se alejaba del libro de estilo pero aportaba riqueza y variedad a las obras que publicábamos. Se lo debemos todo.

DAVIDMANÍA

con *H. David Ruiz*

EL CORREO DE LOS AUTORES

Queridos amigos de Forum, he visto que hay un tebeo de Marvel muy bonito de unos chicos españoles que dibujan... ¿los hermanos López? que va de chicas que son magas y que tiene un color súper guay, se llama Mystic... por qué no lo publicáis, eh, cabrones, para que se lo lea mi madre, ¿¡ES QUE NO TENÉIS CORAZÓN!?

David López.

Ay, David. La pregunta de *"qué fue de la Línea Crossgen"* es casi tan interesante como la de *"qué fue de la Línea Laberinto"*. Y tienes toda la razón. El relanzamiento de *Mystic* con *The Tenth Apprentice* contó además con un fantástico color de Nathan Fairbairn, colorista actual de *Amazing Spider-Man*, que le iba como un guante al arte de los López. Una pena, porque las tintas de Álvaro siempre son dignas de ver y porque tanto *Mystic* como *Scion* tenían muy buenos mimbres para contar historias interesantes fuera la continuidad Marvel. Lamentablemente, poco podemos hacer ya.

David López nos envía esta portada inédita de alguna pequeña serie *indie* que dibujó hace un par de años.

Hola Davidmaníacos! Os llevo leyendo desde hace AÑOS, pero es la primera vez que me animo a agarrar boli y papel y mandaros una carta. Lo primero de todo, quiero agradeceros vuestro trabajo, y el que os toméis un tiempo respondiendo las cartas y las dudas de vuestros lectores. Y hablando de dudas, aquí va la mía: en el número 267, página 4, viñeta 2, el extra del fondo a la izquierda claramente está llamando con una blackberry, cuando de toda la vida en 24 páginas se ha usado única y exclusivamente productos Apple. ¿Es una indicación de que en realidad es un refugiado de un universo paralelo? Es importante porque se puede ver otro personaje secundario con un extraordinario parecido sospechosamente cerca de la palanca de activación del *Paginador Supremo*. Y no creo que sea casualidad.

Un abrazo enorme, muchas gracias y, para que os hagáis una idea de lo entregadísimo que estoy a esta sección, solo quiero deciros que antes yo me llamaba Marcos.

David Baldeón.

Los universos paralelos son parte de nuestro canon, pero lo de la *blackberry* parece un error en la continuidad o un cabo suelto dejado por el guionista para el futuro. Porque como se indicó en el número 244, página 8, viñeta 6, activar la palanca del *Paginador Supremo* abriría el acceso multiversal a las Tierras Inversas que, como su nombre indica, suponen el reflejo invertido de la continuidad. Aunque no queda claro si invertiría la continuidad de atrás hacia delante, de arriba hacia abajo o, mismamente, de Apple a Blackberry. Quizá precisamente de ahí provenga ese curioso visitante, porque es bien sabida la atención al detalle del autor, pese a los retrasos que eso provoca. Aunque lo bueno se hace esperar, ¿no? Te agradecemos muchísimo tu carta y te mandamos de vuelta un enormérrimo abrazo. ¡Da gusto tener lectores tan atentos al detalle!

EAN CON EAN

OYE, PUES AL FINAL ¡NO HA QUEDADO NADA MAL!

¿VES COMO NOS DABA TIEMPO?

HOMBRE DE POCA FE...

Y CON UN DISEÑO CHULO, CHULO

SEP, LA VERDAD ES QUE TE HAS PEGADO UN CURRAZO, MIKEL

BOH, NO ES PARA TANTO

¿PERO NO SE OFENDERÁ ALGUIEN CON LOS... "HOMENAJES"?

PUES NO SÉ, PERO YA ESTÁ IMPRESO, JEJEJE

HOMBRE, NO CREO, PERO POR AHÍ VIENE CELS, PODEMOS PREGUNTARLE QUÉ OPINA

¡HOMBRE CELS! ¡QUÉ TAL! ¿QUÉ TE HA PARECIDO LA REVISTA?

UY SÍ, DADME UN SEGUNDO QUE OS EXPLICO CUANTO ME GUSTA...

ESO, ¿TE GUSTA?

¡¡CLONC!!

PUES ME DA LA IMPRESIÓN DE QUE MUCHO NO LE HA GUSTADO...

CALLA Y TIRA...

H.D.R. after NOLO '49

IDENTIDAD SECRETA

-CAFÉ Y TEBEOS-

CÓMICS - JUEGOS DE MESA -
ROL - CAFETERÍA - BUEN ROLLO

El lugar para ser
quien realmente eres.

IDENTIDAD SECRETA
-CAFÉ Y TEBEOS-

Plaza de Compostela,
Nº 4. **Gijón.**

Nº0 24 PAG.

G.R.A.P.A.S.

Grafismos Realmente Alucinantes
Para Asesoramiento Subcultural

Estamos preparando algo para ayudarte con tus proyectos subculturales.

Descúbrelo en **instagram.com/grapas_24pag**